vtech®

Manual de Instrucciones



CONSOLA TÁCTIL EDUCATIVA

MobiGo®



LA CASA DE MICKEY MOUSE

Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para la consola táctil educativa **MobiGo**®. Con **MobiGo**® su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!

Para más información sobre nuestros productos visite:

www.vtech.es.

INTRODUCCIÓN

¡La pelota que bota, bota y rebota se ha escapado! Mickey y Pluto tendrán que encontrarla. Las Mickeyherramientas os ayudarán: una caña de pescar, una moto veloz, un martillo y... ¡la Misteriosa Mickeyherramienta! Acompaña a Mickey y Pluto en su aventura para encontrar la pelota que bota, bota y rebota.

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- 1 cartucho de juegos - LA CASA DE MICKEY MOUSE
- 1 manual de instrucciones

ADVERTENCIA:
Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Inserta el cartucho

Asegúrate de que la unidad está apagada. Inserta en la **MobiGo**® el cartucho con la pegatina al frente, y presiónalo hasta escuchar el sonido “clic” que oirás cuando el cartucho quede completamente encajado en la ranura. Pulsa entonces el botón ON para encender el juguete.



Si es la primera vez que juegas con tu consola **MobiGo**®, tendrás que introducir tu nombre, toca el icono ABC para escribirlo. También puedes jugar como invitado tocando el cuadro azul.

Menú principal



Cuando introduzcas un cartucho en la consola, verás el menú principal con todas las actividades.

Opciones

Entra en este menú para elegir jugar con o sin música de fondo.

Cómo jugar

La manera más fácil de jugar con tu **MobiGo®** es tocando la pantalla, pero algunas veces también tendrás que usar otros botones:

Joystick direccional

En ciertas actividades, podrás jugar también usando el joystick direccional.

Botón Salir

Pulsa este botón para salir de alguna actividad. Si lo pulsas cuando estés en algún menú, irás a la pantalla anterior.

Botón Ayuda

Pulsa este botón para oír alguna instrucción o pista durante el juego.

Teclado

Desliza la pantalla hacia arriba para descubrir el teclado. Así podrás escribir tu nombre de perfil.

Restablecer puntuación

Para poner tu puntuación a cero y borrar la información de tus progresos guardada en el cartucho, ve al menú principal y escribe REINICIAR, después pulsa OK. Si se ha reiniciado correctamente, aparecerá el mensaje “Puntuación a cero.”.

Juego nuevo/Continuar el juego



Si abandonas el juego antes de terminar, la próxima vez que vuelvas la unidad te preguntará si quieres empezar un juego desde el principio o continuar el que no terminaste la vez anterior.

Nota: La opción **Continuar el juego** solo está disponible en aquellas actividades largas en las que el jugador pasa un control cada cierto tiempo.

Juego nuevo: empezar desde el principio.

Continuar el juego: empezar a jugar desde donde lo dejaste la última vez.

Nivel



Antes de empezar una actividad tendrás que elegir en qué nivel quieres jugar.

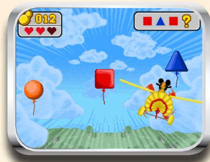
Montemos la avioneta



Oh, oh, la avioneta está averiada. Ayuda a Mickey a crear las partes que faltan. Toca sus ángulos o dibuja el perímetro. Después, deberás fijarlas en la avioneta.

Contenido educativo: figuras, emparejar figuras y contar (1 al 10).

Pilotando la avioneta



Pilota la avioneta con Mickey, ¡y rescata a Goofy! Utiliza la caña de pescar para atrapar algunas cosas que encontrarás en el trayecto.

Contenido educativo: figuras, colores, secuencia lógica y direcciones.

La moto veloz

Conduce la moto con Mickey y Pluto para perseguir la pelota que bota, bota y rebota. ¡Evita los obstáculos que encuentres!

Contenido educativo: orden numérico y concepto de mayor/menor.



Paga a Pete

Mickey y Pluto tienen que pagar para entrar en el Lago Circular. Separa las monedas por grupos, después, reúne la cantidad que pide Pete.

Contenido educativo: números, contar y sumas.



Botando hacia el Lago Circular

Bota con Mickey y sus supermuelles para seguir la pelota que bota, bota y rebota. Toca los supermuelles para que Mickey salte más alto. Arrastra el metro para medir cuántos bloques se necesitan para construir cada puente, así Mickey podrá continuar su camino.

Contenido educativo: medidas.



Baile en la Casa de Mickey Mouse

Mickey y sus amigos lo pasan en grande bailando. Toca la mano de Mickey o la de Minnie cuando el círculo brillante esté completo.

Contenido educativo: coordinación ojo-mano.



CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.
Internet: www.vtech.es

COPYRIGHT



TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.



* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

Impreso en China
91-002461-147 ㊄